

"El Mano No Gana": experiencia educativa sobre villanos y villanas de la cultura visual infantil

*"The Hand Does Not Win":
Educational experience on villanes and villanas
of visual child culture*

VICENTE MONLEÓN OLIVA*

Artigo completo submetido a 14 de abril de 2018 e aprovado a 9 de maio de 2018

*España, estudiante. Afiliación: Universidad de Valencia, Facultad de Magisterio. Avenida dels Tarongers, 4, Valencia — 46022, España. E-mail: vicente.monleon.94@gmail.com

Resumen: La Cultura Visual está presente en la sociedad occidental, de modo que todas las personas están influenciadas por lo que las imágenes les transmiten. Así, se decide diseñar un proyecto de innovación pedagógica en Educación Infantil que versa sobre las figuras malvadas del cine y de las series televisivas infantiles actuales para criticar los valores, roles de género y estereotipos aceptados por esta sociedad.

Palabras clave: Artes Visuais / Grupo Sopro Coletivo / processo criador.

Abstract: *Visual Culture is present in occidental society. People who live there are influenced by images. So, it is decided to design a pedagogical innovation project that deals with the evil figures of cinema and children's television series to criticize some of the values, gender roles and stereotypes, that are accepted by this society.*

Keywords: *Visual Culture / childhood and wickedness.*

Introducción

La humanidad está expuesta a recibir un sinfín de información por medio de las distintas imágenes que son presentadas en el mundo: anuncios de televisión, folletos de publicidad, etc. Todo ello va haciendo mella en el subconsciente de las personas y va configurando una forma u otra de actuación, así como diversos patrones de conducta y formas de comportamiento. Pese a que los adultos son individuos con una identidad ya conformada y establecida, este imaginario les influye. De modo que, se establece que, a la infancia, toda esta información que proviene de la Cultura Visual (Duncum, 2007; Hernández, 2010) les genera un impacto mucho mayor. Así que, siendo conscientes de este impacto, se opta por impulsar positivamente desde las aulas de Educación Infantil una alfabetización visual, es decir, la educación en y para los medios de comunicación (Alonso & Romero, 2014; Cabeleira, 2016; Meneses-Pires & Albino, 2017).

Se advierte que hay una necesidad latente de abordar la Cultura Visual, su significación, etc., involucrando al alumnado dentro de dicha erudición para que se acostumbren a vivir en un mundo empapelado por iconografías sin que esto repercuta negativamente en su desarrollo. “La imagen es manipulable, la personalidad no debe serlo” (Granado, 2003:155). Además, siendo conscientes de ello, las plantillas docentes tienen la responsabilidad de introducir todo lo relacionado con la Cultura Visual de la imagen en sus aulas para mejorar y potenciar un desarrollo único en las criaturas que les son encomendadas para cuidar y educar en su primera etapa de vida. Tal como señala Granado (2003) se trata de trabajar la imagen en su totalidad centrándose en el carácter subjetivo de la misma, de tal forma que se le permita al alumnado relacionar dichas imágenes con su propia cotidianidad. Con todo, se necesita enseñar a la infancia a interpretar las imágenes que se les presentan y a utilizar el lenguaje visual que le posibilita. Por tanto, se puede establecer que se debe potenciar una relación directa entre la escuela y la televisión.

1. Descripción/desarrollo de la experiencia

Esta experiencia educativa titulada *El malo no gana* se desarrolla en el aula de Educación Infantil de 3 años el curso académico 2015-2016 del CEIP Sant Isidre (Valencia), durante los meses de febrero, marzo y abril; desarrollándose a lo largo de 5 sesiones ubicadas los lunes por la tarde de 15:00 a 15:45 h. Es un grupo algo inmaduro debido a que la mayoría de integrantes son nacidos hacia finales de año. Tiene una ratio de 25 personas.

1.1. Sesión 1. Conocemos a las figuras malvadas

Esta primera sesión busca una aproximación del colectivo estudiantil hacia las diferentes figuras malvadas de las películas y series de televisión que acostumbran a ver en sus casas. Asimismo, consiste en una sesión de ideas previas, donde se pretende conocer qué es lo que los niños y niñas saben sobre el tema, qué aspectos todavía no conocen y cómo poder encaminar el proyecto en sesiones futuras. Para ello se utilizan vídeos en los que se recrea la maldad de los dibujos de animación infantil.

1.2. Sesión 2. Jugamos

Dispuestos en equipos de trabajo se presentan unos posters y *flashcards* para establecer más características generales de las figuras malvadas. Surge un debate a través del cual se llega a conclusiones como que el colectivo de antagonistas no lo es simplemente por las ropas que visten, por los rasgos faciales que poseen o por las canciones terroríficas que los acompañan; sino que son considerados como tal por comportarse de forma perversa. Después de ello, la clase queda dividida en 4 rincones de trabajos, por los que los alumnos y alumnas participan en los diferentes juegos:

- Rincón de la PDI. Se proyectan piezas de puzle para armarlo y comentar qué personajes aparecen y cómo son.
- Rincón musical. Se reproducen canciones de figuras villanas para bailarlas e identificarlas con sus respectivos personajes.
- Rincón de posters. Se les facilita las cartulinas con personajes malévolos para que dialoguen en pequeño grupo.
- Rincón de las cartas. Se ofrecen diferentes tarjetas para que jueguen con ellas, las manipulen, desarrollen el juego simbólico, etc.

El resultado de todo este conjunto de actividades es una ampliación de los conocimientos sobre dicho tema, además de una reflexión común: son más importantes los rasgos del comportamiento humano que los defectos y/o imperfecciones físicas.

1.3. Sesión 3. Somos artistas

Se pretende que diseñen figuras perversas, en base a las características que se estudian, para tenerlas como referencia de todo lo que no se debe hacer. De tal modo que, se les reparte un folio en blanco para que, en base a lo que conocen, dibujen y pinten libremente una figura perversa que, *a posteriori*, materializan

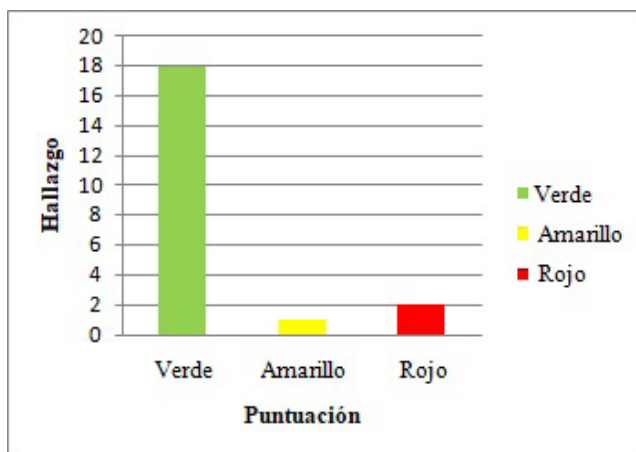
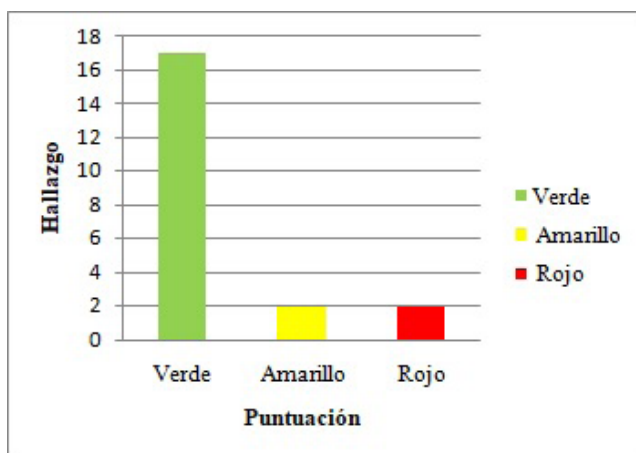


Figura 1 · Evaluación de la sesión 1 en la clase de 3 años.

Figura 2 · Evaluación de la sesión 2 en la clase de 3 años.

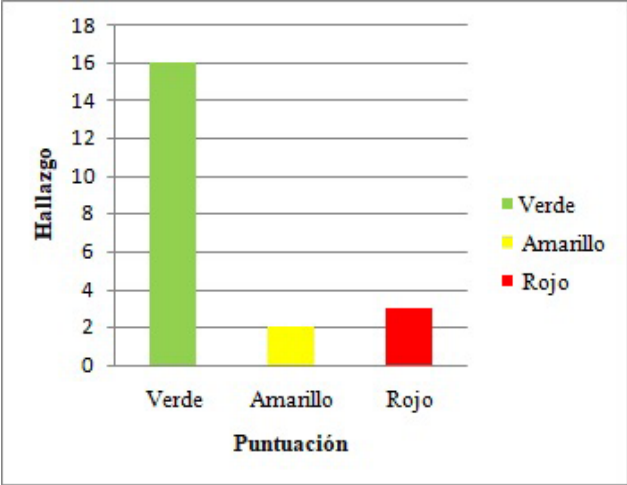
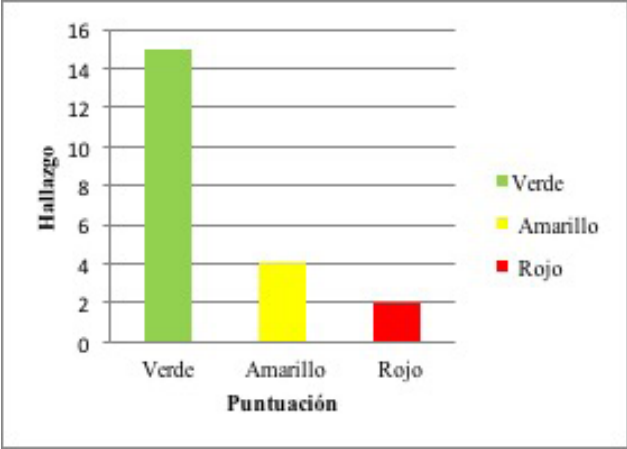


Figura 3 · Evaluación de la sesión 3 en la clase de 3 años.

Figura 4 · Evaluación de la sesión 4 en la clase de 3 años.

para que sea el ejemplo que no se debe seguir si se quiere ser una buena persona y así conseguir ser más feliz. Se les concede un tiempo para que comenten qué dibujan y porqué lo hacen.

1.4. Sesión 4. Pintamos un gran mural

Se forman 4 rincones: en dos de ellos se encuentran partes del mural para colorear (la diferencia se encuentra en que uno de ellos está dentro del aula y el otro se encuentra en el pasillo de las aulas de Educación Infantil); el tercero está dispuesto en una mesa de trabajo, donde se encuentran las diferentes tarjetas de villanos y villanas para que jueguen; y un cuarto rincón es el de creación de malvados y malvadas moldeando plastilina. Finalmente, se ubican los murales en el corcho del pasillo de Educación Infantil, para compartir el aprendizaje con todo el colectivo de esta etapa educativa.

1.5. Sesión 5. Contamos un cuento

La quinta sesión se basa en un cierre de toda la experiencia. Se trata de sintetizar todo lo aprendido a lo largo del proceso, compartir experiencias y vivencias tanto individuales como grupales, y evaluar las actividades que se llevan a cabo para mejorar en ocasiones futuras. Se utiliza el juego del semáforo. Se presentan 4 carteles con imágenes de las diferentes sesiones/actividades realizadas y el colectivo de participantes tienen que pegar en ellos pegatinas verdes (si les gusta), rojas (si no les gusta) o amarillas (si tienen una opinión neutral y/o son incapaces de decidirse por un color), (Figura 1, Figura 2, Figura 3, Figura 4).

2. Metodología

La metodología es cualitativa. El objetivo es conocer la sociedad de sujetos analizados, la investigación tiene que ser controlada, se persigue el desarrollo íntegro de los sujetos en los procesos de reflexión, se pretende obtener resultados positivos para la situación estudiada y se pone el empaque en los resultados que se extraen de todo este proceso.

A grandes rasgos, la recogida de datos radica en un diario de campo que permite el registro de anécdotas, reflexiones..., y la toma de vídeos y fotografías. Pero, estos datos se muestran a través de gráficas de barras. Asimismo, destaca la observación sistemática, esta se centra en fijar la mirada en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Se pretende extraer información sobre el comportamiento espontáneo. Más en concreto, se utiliza de la observación participante, ya que permite una mejor captación de la información al introducirse

el investigador como miembro activo del proceso que están llevando a cabo los propios sujetos observados.

3. Resultados y discusión

Primeramente destaca que la mayoría de alumnado acoge positivamente el proyecto que se presenta. Esto podría deberse a múltiples factores, entre los que se destacaría la interacción cara a cara entre el alumnado y el ejecutor del proyecto. Si bien es cierto, se les permite compartir las ideas, experiencias, etc. Esto mismo indica Alonso (2011) quien explicita que el trabajo colaborativo desde la Cultura Visual es francamente necesario. No obstante, una minoría poco representativa no está a favor del proyecto, o bien porque no lo recuerda o bien porque no genera en ellos ningún interés. Esto podría ser ocasionado por falta de motivación por parte de los niños y niñas, si algo no les genera una curiosidad interna no se les va a despertar el gusto por aprenderlo. Además, puesto que son un colectivo de edad bastante temprana el hecho de que sean incapaces de evaluar algo que trabajan previamente se debería a que todavía no hubiesen madurado las áreas del sistema nervioso central que provocan un aumento de la atención y de la memoria paralelamente (Ardila, Gumá, Matute, Sanz & Rosselli, 2009).

Por lo que respecta a la segunda sesión se aprecia que el número de niños y niñas a favor de la propuesta aumenta en un pequeño porcentaje, lo que podría estar originado por la ejecución de actividades y juegos de manipulación y de expresión de las emociones, ya que estas son actividades que motivan a los niños y niñas pequeños para aprender y despertar su afán y deseo de búsqueda y descubrimiento, pero también porque al utilizar juegos se potencia un aprendizaje significativo y lúdico que motiva a los educandos (Cardo y Vila, 2005). También se tiene que tener en cuenta que con estas actividades se busca despertar la musicalidad y el gusto por la música, esto podría ser del agrado de las educandos porque se potencia un aprendizaje musical que es aquel que se centra en la representación de imágenes a través de todo lo que es percibido por el oído, el cual es el primer órgano sensorial que se desarrolla en las personas (Bernal, 2005). Aunque se aprecia un porcentaje algo reducido que están en contra de las actividades pero quienes no saben explicar las razones de ello en este caso. Probablemente se debería a un problema madurativo el hecho de que no sean capaces de argumentar las decisiones que toman (Guirao, 1980).

Para esta tercera sesión los porcentajes más elevados siguen correspondiéndose con el grupo que vota a favor de la actividad de diseño de la figura malvada, aunque ciertamente el número que lo hace descende en comparación con otras de las sesiones "en el interés hay atención y gusto por el tema" (González,

López & San Pedro, 2014:297). Al tiempo que aumentan quienes no les agrada la actividad, puesto que pintar no está entre sus prioridades. Ciertamente, podría deberse esta reticencia hacia la actividad o a la pereza que les genera a los niños y niñas tener que colorear y dibujar, ya que esto requiere esfuerzo. Según Ardanaz (2009) el dominio del trazo no se adquiere hasta los cuatro años, generalmente, por lo que todavía no tienen suficiente tono muscular.

Finalmente, en última sesión evaluada se aprecia nuevamente que el número de alumnado al que le gusta la actividad es mucho más elevado que al que no. Aunque, esto llama la atención puesto que la actividad también se centra en pintar unos dibujos en grandes dimensiones, lo que les genera un mayor esfuerzo. De modo que, podría deberse a que perciben como más motivador llenar de color dibujos que eligen anteriormente o la disposición en la que realizan la actividad, que es totalmente novedosa para la clase (González, López y San Pedro, 2014:297).

Conclusión

Esta investigación indaga sobre la necesidad de crear un proyecto de innovación pedagógica que verse sobre las figuras malvadas de la Cultura Visual infantil, que se adapte al colectivo al que va dirigido, profundizando en la validez del mismo para ser aplicado a otros niveles educativos. Los relatos de los participantes permiten extraer conclusiones que plantean propuestas de mejora académica y recursos para el tratamiento de la Cultura Visual del cine y de la televisión, sin que ello suponga un obstáculo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Infantil. Gracias a todo el proceso se extraen las siguientes conclusiones:

- Se necesita crear proyectos similares para ser aplicados en esta etapa de escolarización puesto que, por un lado despiertan un gran interés en la infancia, pero por otro lado también porque recursos parecidos no existen y suponen una gran posibilidad para abordar el tema de la Cultura Visual.
- Programar actividades variadas en proyectos para educandos de 3 años, puesto que su atención todavía es bastante escasa y necesitan constantemente cambiar el tipo de ejercicios. Así aprenden a trabajar de diferentes formas muy variadas.
- Concienciarse de que la memoria de estudiantes de 3 años todavía es escasa y que tienen la posibilidad de olvidar todo lo trabajado en cuestión de poco tiempo. Por ello, debemos pretender tan solo

introducírlos en los temas seleccionados durante este primer curso de la Educación Infantil.

En suma, los resultados permiten concluir la necesidad de introducir conceptos relacionados con la Cultura Visual desde las primeras etapas de la escolarización y de la educación formal. Todo este compendio es atractivo para los escolares ya que forma parte de su cotidianidad, pero se necesita abordarlo de forma idónea con actividades novedosas y motivadoras. De lo contrario la productividad y eficacia del mismo podría verse perjudicada.

Referencias

- Alonso, A. (2011). Propuesta a estudiantes de Magisterio. Estrategias de diseño de entornos colaborativos desde la Cultura Visual infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 23 (2), 121-134.
- Alonso, A. & Romero, F.J. (2014). Uso de los anuncios televisivos como recurso didáctico en las disciplinas artísticas. Las 'panaderas' XII Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria 2014. El reconocimiento docente: innovar e investigar con criterios de calidad. Universidad de Alicante. Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Alicante. Mesa 6, código 389079. Disponible en <http://web.ua.es/va/ice/jornadas-redes-2014/comunicacions-oral.html>
- Ardanaz, T. (2009). La psicomotricidad en educación infantil. *Revista Digital de Innovación y Experiencias Educativas*, 16, 1-10.
- Ardila, A., Gumá, E., Matute, E., Sanz, A. y Rosselli, M. (2009). Influencia del nivel educativo de los padres, el tipo de escuela y el sexo en el desarrollo de la atención y de la memoria. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 2 (41), 257-276.
- Bernal, J. (2005). Sentir, vivir, pensar, expresar música. Un proyecto formativo integrado para la Educación Infantil. *Eufonía: Didáctica de la música*, 33, 8-19.
- Cabeleira, H. (2016). A imagen como fonte e objeto de investigação em educação artística: arquivos, metodologias, problemas. *Matéria-Prima*, 4(3), 58-70.
- Cardo, C. & Vila, B. (2004). *Material sensorial (0-3 años). Manipulación y experimentación*. Barcelona: Graó.
- Duncum, P. (2007). Aesthetics, Popular Visual Culture and Designer Capitalism. *International Journal of Art & Design Education*, 26 (3), 285-295.
- González, C., López, I. & San Pedro, J.C. (2014). La motivación en el área de Expresión Plástica. *Arte, Individuo y Sociedad*, 26 (2), p. 297.
- Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, p. 155-158.
- Guirao, M. (1980). *Los sentidos, bases de la percepción*. España: Editorial Alhambra.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Ediciones Octaedro. (Ed. Orig. 1997).
- Meneses-Pires, M.T. & Albino, M. (2017). Filme de Animação: as bases do design num estudo de caso. *Matéria-Prima*, 5(1), 96-100.